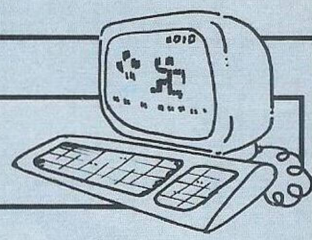
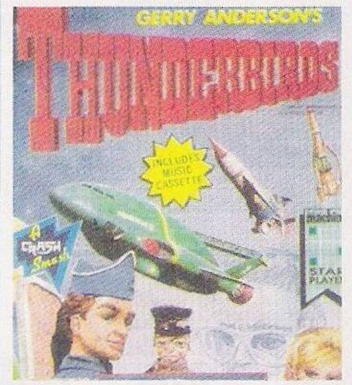


OS JOGOS NO COMPUTADOR



Paulo Ferreira

"THUNDERBIRDS"



Thunderbirds anuncia o regresso das aventuras ao estilo de «3 Weeks in Paradise» e mais recentemente «Ter-ramex».

Baseado numa série televisiva infantil em que os protagonistas formam uma equipe de salvamentos, Thunderbirds tem uma característica única: os personagens são bonecos (tipo Marretas), mas a perfeição é tanta que nunca se veem arames, fios ou qualquer outro tipo de suporte.

Além disso têm todas as capacidades que os humanos possuem, tal como cantar, beijar, correr, chorar e todas as outras acções que nos possam ocorrer.

Voltando agora ao jogo falemos no que consiste.

Thunderbirds está dividido em quatro partes (episódios) que são jogáveis independentemente; mas para ter acesso às três últimas partes é necessário introduzir um código.

Como muitos jogadores podem não ter capacidade suficiente de acabar os episódios aqui estão os códigos: 2.ª parte-RECOVERY 3.ª parte-ALOY-SIUS 4.ª parte-ANDERSON e mais as teclas que não constam na lista anunciada pelo computador: Caps+Q-aborta; Caps+P- pausa; I- objecto 1 em uso; 2- objecto 2 em uso; H- inventário; Enter- abrir portas, usar objecto.

A primeira missão intitula-se «Mine Menace» e consiste em salvar um mineiro que ficou preso num carro prestes a cair no lodo.

Como contratempo há o nível da água que está constantemente a subir e, para complicar, todas as missões devem ser completadas num certo limite de tempo, não esquecendo que só podemos carregar dois objectos de cada vez.

Para alguns jogadores Thunderbirds pode tornar-se aborrecido pois, muitas vezes, obriga o jogador a perder tempo e vidas para pensar. Para que isso não aconteça tão rapidamente deixo aqui umas dicas bastante úteis:

O martelo serve para arranjar o elevador; o óleo lubrifica o carrinho da mina que devemos empurrar (para servir de ponte); os jogadores devem andar sempre com uma lanterna para que, no escuro, não percam energia; a chave de bocas conserta a bomba d'água (é a primeira tarefa a realizar para evitar que o nível de água suba).

«Alan» e «Gordon» são os heróis destacados para «SUB CRASH» (segunda parte).

Neste nível a acção desenrola-se num ambiente aquático, a bordo de um complexo submarino.

Esta missão é a menos atrente por isso não desperta um grande interesse.

Passando para o terceiro nível «Bank Job», surge a primeira protagonista feminina «Penélope».

O objectivo está um bocado obscuro, presumimos que seja um roubo, mas como os bons da história não fazem maldades, talvez tenhamos de recuperar o dinheiro roubado.

Para este nível há um dica essencial e, sem a cumprir, não se chega a nenhum lugar: Temos de escolher sempre o «Spray» para neutralizar o guarda do banco.

A quarta e última missão «Atomic Terror» é desempenhada por dois novos elementos, «Virgil» e «Scott». A tarefa que lhes compete é a mais difícil de todas pois os objectos são poucos e parecem não ter ligação com o cenário. Mas não desesperem porque ainda não surgiu nenhuma máquina mais inteligente que o cérebro humano. Experimentem todas as possibilidades, que alguma pista deverá aparecer.

Tecnicamente os programadores de Thunderbirds não se deixaram vencer pela pouca memória disponível no «Spectrum» e conseguiram pôr no jogo muitos detalhes, tal como as posições extras do boneco a martelar, a consertar a bomba, a nadar, etc...

Até a maneira como o nosso protagonista morre afogado está um mimo:

primeiro começa por sustar a respiração, as bochechas enchem e os olhos quase que saltam das órbitas, vai progredindo até que não aguenta mais e... só vendo, pois é de morrer a ir.

Os restantes gráficos não ficam atrás; o tubarão está engraçado, embora caricato; a nave está extremamente parecida com a original da série; cada parte tem um desenho diferente; enfim, tudo muito trabalhado.

Não resta muito mais a relatar pois Thunderbirds está perfeito em todos os sentidos.

Nome: **Thunderbirds**
Género: **Aventura/Ação**
Gráficos: **79%**
Dificuldade: **75%**
Som: **65%**
Apreciação Global: **Obrigatório para os aventureiros**

SEMANA RECHEADA DE "POKES"

Como tinha prometido na passada semana, a edição de hoje está bem recheada de «pokes» e, como o prometido é devido, aqui estão eles:

- Yogui Bear-Poke 35912,24
- Jack the Nipper-10 Clear Usr «a»-1: Poke 23624,0
- 20 Load «» Code: Randomize Usr 28350: Randomize Usr 23760 + Usr 0
- Metrocross-Poke 43006,195: Poke 44490,0 (Vidas inf.)
- Vindicator-Passwords 2.º nível VALSALVA MANOEUVRE
- 3.º nível EUSTACHIAN TUBES
- Living Daylights-Poke 38913,201 (Vidas inf.)
- 720- Poke 41918,0 (Tempo inf.)
- Poke 40774,0 (Vidas inf.)
- Poke 40360,0 (Dinheiro inf.)
- Poke 37357,0 (Bilhetes inf.)
- Ikari Warriors-Poke 41178,m (m=nº de vidas)
- Poke 40272,0 (Invencível)
- Starquake-Códigos: RAMIX; VEROX; TULSA; AMAHA; DELTA; QUAKE; ALGO; EXIAL; AMIGA; SONIQ; ULTRA; IRAGE; OKTUP; KIZIC; ASOIC
- Critical Mass-Poke 56784,52 (Vi-

- das inf.)
- Clever & Smart - Quando vierem o homem da bomba tentem apanhá-lo, para ele não a fazer explodir.
- Fernandez must Die-W.A.S.P.
- Maze Deathrace-Poke 26689,0; Poke 23690,0 (Vidas inf.)
- Typhoon-ESBRUGABATEBUBA
- Terra Cresta-Poke 37797,0: Poke 37798,0: Poke 37799,0 (Vidas inf.)
- Draconus - 10 Clear 25600
- 20 For f=25500 To 25541
- 30 Read A: Poke f,A
- 40 Next f
- 50 Load «» Code
- 60 Randomize Usr 25500
- 70 Data 221,33,0,64,17,0,27,55,159,205,86,5,221,33,0
- 80 Data 100,17,0,156,55,50,215,250,50,197,0,102,146
- 90 Data 245,195,0,102,127,72,72,56,56
- After the War-Poke 48950,0 (vidas inf. para a 1.ª parte)
- Poke 49001,0 (vidas inf. para a 2.ª parte)
- Poke 56056,0: Poke 56060,201 (energia inf.)

- Kung Fu Master (Commodore) - Poke 27082,0 (vidas inf.)
- Total Eclipse-Poke 47735,0 (tempo inf.)
- Road Blasters-Poke 47025 (Turbo)
- Red Led-Poke 31926,201
- Trantor-Poke 54323,0 (armanento)
- Poke 56596,0 (energia)
- Poke 56711,0: Poke 56700,201 (tempo)
- Street Fighter-Poke 41740,24 (tempo)
- Renegade-Poke 41048,195 (vidas inf.)
- Thundercats-Poke 34023,201 (imunidade)
- Por hoje é o suficiente em matéria de «pokes». Passemos, de imediato, para os leitores que precisam de ajuda:
- Victor Fernandes necessita de informações para o «Omega One», os leitores que puderem auxiliá-lo podem telefonar para o 9800147.

O Telmo Rodrigues apela a todos que estiverem a ler esta rubrica que enviem ajudas para os seguintes jogos: «1942», «Uridium», «Spy Hunter», «Moon Alert», «Underworld», «Licence to Kill».

Nelson Antunes é um jovem decidido a formar um clube de computadores com o intuito de trocar jogos, «pokes», «dicas», mapas, etc..., enfim todo o tipo de material relacionado com jogos. Quem estiver interessado pode escrever para: Nelson Antunes, Rua B Lote 1 3.º Dt.º Bairro São Jorge 2670 Loures. Para esta mesma morada pode escrever quem souber algumas ajudas para o Turbo Twin, Aspar GP Masters e Samurai Warrior.

O Luís Teixeira da «Atlantic Software» também teve a mesma ideia e a sua morada é a seguinte: Atlantic Software, Urbanização da Gaia lote 8 1.º Esq. Buraca, 2700 Amadora.

Por esta semana é tudo mas não os deixamos sem agradecer aos leitores Miguel Ângelo, Miguel Carvalho, Bruno Rodrigues, Nuno Gomes, Jorge Cláudio, Rui André e, como não podia deixar de ser o último agradecimento vai para a «Atlantic Software» que tem colaborado pontualmente.

No próximo domingo cá estaremos de novo. Até lá todos os leitores podem escrever para: «Correio da Manhã» «Os Jogos no Computador», Rua Mouzinho da Silveira, 27 - 1200 Lisboa